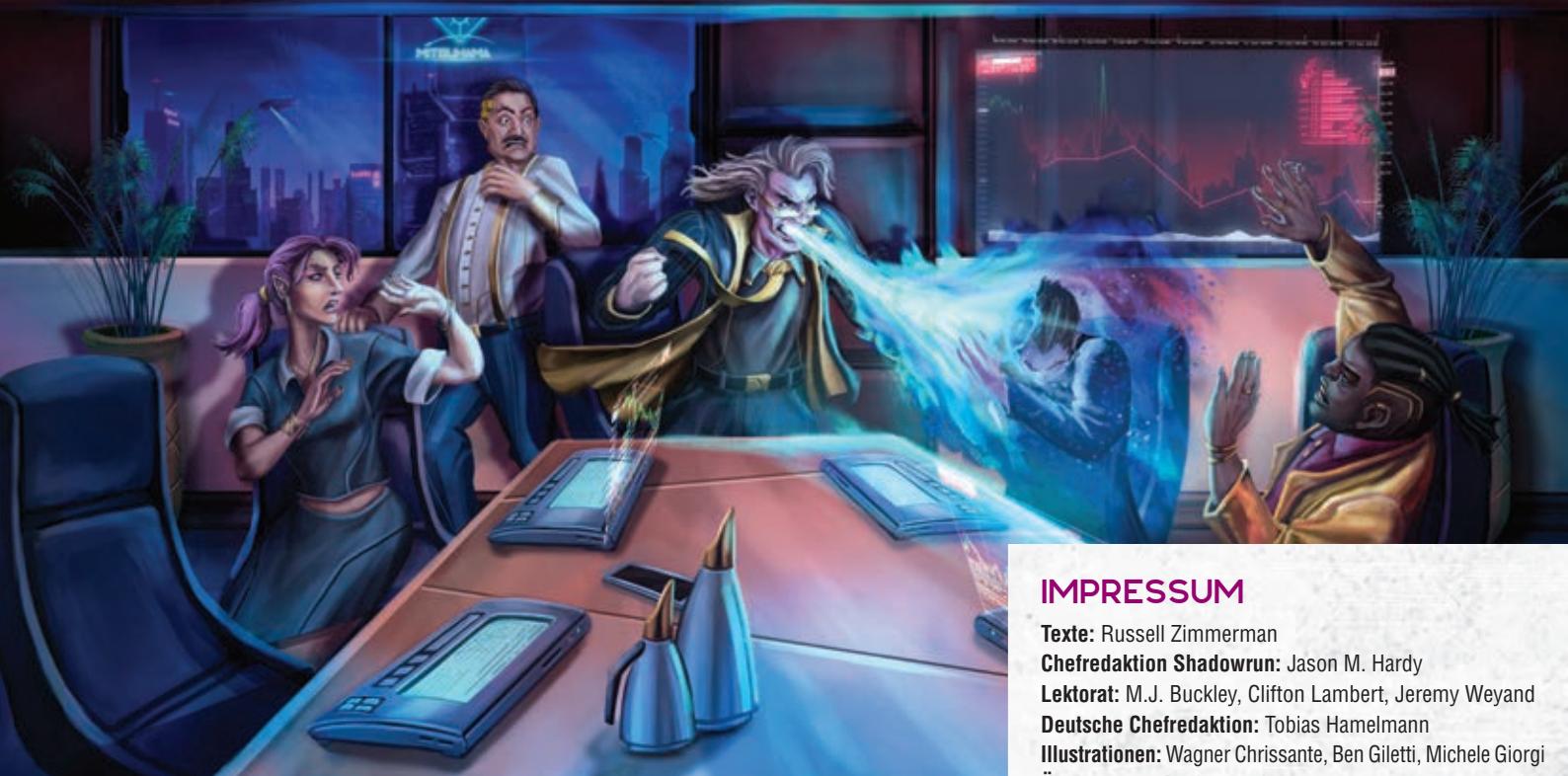


KALEIDOSKOPE

SHADOWRUN



IMPRESSUM

Texte: Russell Zimmerman

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Lektorat: M.J. Buckley, Clifton Lambert, Jeremy Weyand

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Illustrationen: Wagner Chrissante, Ben Giletti, Michele Giorgi

Übersetzung: Benjamin Plaga

Lektorat der deutschen Ausgabe: Benjamin Plaga

Layout: Tobias Hamelmann

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company,
Inc. © 2021 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene

Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in
Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs
ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

Besuchen Sie uns im Internet:

www.shadowrun6.de

www.pegasus.de

www.pegasusdigital.de

LOFWYRS LEGIONEN

TOPPS



CATALYST
game labs

Pegasus Press



LOFWYRS LEGIONEN

WAAGSCHALEN

„Die Waagschalen in Ihrer Einrichtung sind aus dem Gleichgewicht“, sagte der Prime-Agent mit ruhiger Sicherheit und einem unbestimmbaren Akzent. Er trug einen schwarzen Anzug mit messerscharfen Bügelfalten, und seine Augen waren hinter einer Smartbrille mit Goldrand verborgen.

Natürlich war er nicht der einzige Anwesende in einem teuren Anzug. Die Handvoll Sicherheitsoffiziere der Anlage trugen ihre logoverzierte taktische Uniform, aber die Direktorin der Anlage, der stellvertretende Direktor, der stellvertretende Vizepräsident und die Leiter der Vertriebs- und Personalabteilung waren alle passend für ein hochrangiges Geschäftsmeeting angezogen. Billigere Anzüge waren bei den Verwaltungsassistenten des Gebäudes zu sehen, wozu sowohl die Abteilungsleiter als auch die drei Fachbereichsleiter gehörten. Abbas, der Assistent des Agenten bei dieser Operation, trug einen Anzug, der dem eines Fachbereichsleiters viel näher kam. Der größte Teil des normalen Personals trug Hemd und Krawatte, aber nichts, was der Agent einen *Anzug* nennen würde. Er fand es charmant, dass sie es versuchten, auch wenn ihn die schlecht sitzenden, billigen Resultate ihrer Versuche anwiderten.

An *seinem* Anzug steckte eine winzige funkelnende Reversnadel, zusammen mit Manschettenknöpfen und einer Krawattennadel. Alle bestanden aus reinem Gold, aber noch wichtiger war, dass sie alle das charakteristische, nur wenigen erlaubte Zeichen von Saeder-Krupp Primes Troubleshootern trugen: den Drachenschatten.

Wegen seiner golden glänzenden Brillengläser konnte niemand der Anwesenden sagen, wann er sie ansah, und so nahmen sie an, dass er es die ganze Zeit über tat. Sie alle schwanden unter seinem Blick dahin. Sie alle zappelten herum. Sie alle wanden sich. Alle – außer dem Agenten und seinem Matrixsupport-Assistenten Abbas – hatten Angst.

Der Prime-Agent lächelte – es war ein schrecklicher Anblick.

„Saeder-Krupp Prime ist geschickt worden, um dieses Gleichgewicht wiederherzustellen.“

Noch mehr Herumzappeln. Nervöses Schlucken. Ein angsterfülltes Gemurmel kroch durch den Raum – bis hin zu den gebräunten, makellosen Execs. Einer von ihnen machte einen halben Schritt vorwärts und versuchte sein Bestes, um selbstbewusst zu lächeln und nützlich zu erscheinen.

„Sir, bitte erlauben Sie mir, Ihnen—“

„Nein.“ Der Agent hielt einen behandschuhten Finger hoch – nur einen, und noch nicht einmal an seine

Lippen –, und der ganze Raum verstummte. Dutzende von Leuten wurden so gründlich zum Schweigen gebracht, als wäre ein Stille-Zauber gewirkt worden. Viele von ihnen waren daran gewöhnt, Anordnungen mit absolutem und sofortigem Gehorsam Folge zu leisten, einige allerdings eher daran, genau solche Anordnungen zu geben. Der Prime-Agent hatte den stellvertretenden Direktor zu sprechen anfangen lassen, damit er ihn zum Schweigen bringen *konnte*, sodass jeder Anwesende Zeuge wurde, wie mühelos und selbstverständlich der zweitmächtigste Angestellte in diesem Büro zum Schweigen gebracht werden konnte.

„Ich brauche nichts von dem, was Sie im Begriff waren, mir anzubieten. Ich brauche weder Ihre Worte noch Ihre Gedanken oder Vorschläge. Abbas und ich, und Sie alle, werden heute keine ‚Synergien erzielen‘. Wir ‚brainstormen‘ nicht. Dies ist nicht die Bildung eines Komitees, es ist eine Bekanntmachung. Ich gebe Dinge bekannt. Ich beginne keine Unterhaltung.“ Er gab ihnen etwas Zeit, damit sie seine Worte sacken lassen konnten, und zeigte dann seine Zähne mit einem weiteren Lächeln. „Sie dürfen nicken, wenn das klar ist.“ Er wartete. Sie nickten.

„Wie Sie alle wissen, ist Micronetics ein wertvoller Teil der Marke Saeder-Krupp. Wie Sie ebenfalls wissen, ist dieses Büro ein geschätzter Teil von Micronetics‘ Tagesgeschäft. Ich bin sicher, dass Sie stolz darauf sind, und Sie müssen zugeben, dass Sie für Ihre Dienste und Ihre Loyalität großzügig entlohnt werden.“

Er wartete wieder. Sie nickten.

„Aber wie Sie *auch* alle wissen, war diese Einrichtung allein in den letzten drei Wochen nicht nur einmal, sondern zweimal das Ziel von freischaffenden Konzernspionen. Von denen alle entkamen, wenn auch nicht unverletzt.“

Ihm war das Wort „Shadowrunner“ zuwider, deshalb benutzte er es nicht.

„Einige von Ihnen waren bei diesen Einbrüchen anwesend.“ Er neigte seinen Kopf leicht in Richtung der schwarzgekleideten Sicherheitsleute neben der Tür, von denen einer einen glänzenden neuen Cyberarm trug, zu dem er die entsprechende Vertragsverlängerung erhalten hatte. Der andere war ein Ork, dessen eine Kopfhälfte von den Wiederherstellungsoperationen immer noch glattrasiert war und der jetzt furchterregende neue Cyberaugen mit roten Iriden hatte. Der Rest des Sicherheitsstabs des Gebäudes war neu und der Ersatz für die Sicherheitsleute, die getötet oder entlassen worden waren.

„Die meisten von Ihnen nicht.“ Er nickte wieder, diesmal in Richtung des anzugtragenden Teils des Raumes. In Richtung derjenigen mit den *richtigen* Anzügen. Derjenigen mit Autos, die so gut waren wie der BMW, in dem er hergefahren war. Derjenigen, die Managementzulagen für Gen- und Bioverfahren erhielten, sodass sie alle diese gewisse Hollywood-Makellosigkeit hatten. Derjenigen, die Aktienoptionen als Teil ihres Gehalts bekommen hatten. Derjenigen, die teure Urlaube in teuren Kliniken verbrachten und danach fünf Jahre jünger, fitter und schlanker aussahen. Einer von ihnen war tatsächlich gerade erst in einem solchen Urlaub gewesen.

Sie waren diejenigen, wegen deren Bestrafung er hier war. Die anderen waren nur Zeugen.

„Mr Schneider, treten Sie vor.“ Der Manager, der gerade versucht hatte, sein Wissen anzubieten, schluckte, gehorchte aber.

„Mr Schneider, mein Partner Abbas hat mich darüber informiert, dass es einen Durchbruch bei den Ermittlungen zu diesen Einbrüchen gegeben hat. War das vielleicht, worüber Sie mich vorhin informieren wollten?“

„N-nein, Sir.“ Ein Schweißtropfen rollte Schneiders Schläfe hinab. Er war einem Prime-Agenten (soweit er wusste) wahrscheinlich niemals zuvor so nahe gewesen. „Ich wollte nur ...“

Ein weiterer erhobener Finger. Wieder dröhrende Stille.

„Nach dem ersten Einbruch überschrieb und update mein Partner Abbas die Matrixprotokolle Ihrer Einrichtung.“ Der Mann mit der goldenen Brille warf keinen Blick in Richtung der Direktorin der Einrichtung, aber das musste er auch nicht. Er konnte ihre Überraschung schmecken, auch wenn sie versuchte, sie zu verbergen. Sie war nicht um Erlaubnis gebeten worden. Sie war noch nicht einmal im Nachhinein informiert worden – bis jetzt.

„Und auch wenn der zweite Einbruch auf substanziell mehr physische Sicherheit traf, als die Eindringlinge erwarteten, und die Initiative der daran Beteiligten bewundernswert war“, – hier neigte er seinen Kopf wieder sehr leicht in Richtung der ausgezeichneten Sicherheitsleute, die die Tür flankierten; ein Zeichen des Respekts, an das sich beide bis an ihr Lebensende erinnern würden – „trafen die Eindringlinge nicht auf eine substanziell verbesserte Matrixsicherheit. Oder sagen wir, sie dachten nicht, dass sie es tun würden. Abbas?“

Der Prime-Decker kaute Kaugummi und trug seine Krawatte loser, als der Prime-Agent jemals in seinem Leben eine Krawatte getragen hatte.

„Yeah, also, es ist so. Ich habe eine komplette zweite Schicht von Sicherheitsprotokollen über die erste installiert, während Ihr Inhouse-Decker nur den Schaden reparierte und die Standardverstärkung bei IC-Qualität und -Aggression vornahm – was diese Idioten zu erwarten schienen. Langer Rede kurzer Sinn: Sie dachten, wir hätten alles nach Vorschrift aufgerüstet, also waren sie beim zweiten Mal nachlässig dabei, hinter sich aufzuräumen.“

„Was bedeutet?“ Der Agent ließ wieder seine Zähne aufblitzen – das Lächeln eines Raubtiers.

„Was bedeutet, dass wir herausgefunden haben, wie sie reingekommen sind.“ Abbas, der Matrixkrieger, ließ ebenfalls ein Lächeln aufblitzen. Seines war im Vergleich großspurig und spröde – weniger ein Spitzeraubtier, eher ein selbstgefälliger Rivale.

„Und wie gelang Ihnen das, Abbas?“

„Sie kamen dank des Retinamusters des stellvertretenden Direktors des Gebäudes durch jede Tür. Schneider, Komma, Thomas Jay.“

Abbas sagte es fröhlich, als ob sie gerade keine Todesstrafe verhängen würden.

„Was? N-nein!“ Mr Schneiders Augen weiteten sich fast komisch, und sein Herzschlag beschleunigte sich. „Ich war das nicht! Das würde ich nicht! Es muss ein Fehler vorliegen!“

„Ruhe. Es liegt kein Fehler vor.“ Der leitende Prime-Agent machte zwei Schritte auf Schneider zu, und der ganze Raum hielt den Atem an. Er rägte ei-

nen halben Kopf über dem Manager auf. Schneiders Hang zu Micronetics-Genbehandlungen, seine Leónisationsbehandlungen, seine biogenetisch verstärkte Muskulatur und sein Sportprogramm – nichts davon machte ihn auch nur im Entferntesten ebenbürtig mit dem Agenten. Der goldene Rahmen der Smartbrille des Agenten funkelte, und die goldenen Linsen schienen in einem unmöglichen Licht zu leuchten.

Der Prime-Agent atmete tief ein.

Schneiders Blase leerte sich.

Ein blau-weißer Feuerstrahl – ein Strahl aus Plasma wie der eines Gassschweißbrenners, der alle Augen blendete, die nicht durch Blitzkompensation geschützt waren – loderte auf und ließ die dicht gewobenen Fäden eines teuren Anzugs zu nichts vergehen, löste ein menschliches Wesen in seine Atome auf und erfüllte den Raum mit einem ölichen Rauch, der den Geruch von brennendem Schweinefett mit sich brachte.

Schneider war – bis auf seine Würde – unverletzt, sein Anzug beschmutzt.

Die Beine des stellvertretenden Vizepräsidenten des Gebäudes, die alles waren, was von seiner Leiche übrig war, fielen zu Boden, wo sie vor sich hin schwelten. Der Leiter der Personalabteilung wurde ohnmächtig, und zwei weitere taten es Mr Schneider nach und beschmutzten sich. Ein dritter erbrach sich.

„Mr Clarke hat Sie verraten, und damit auch Saeder-Krupp Heavy Industries“, sagte der Prime-Agent lächelnd und blickte durch die Rauchschwaden, ohne ein Anzeichen von Anstrengung durch die Hinrichtung erkennen zu lassen. „Er griff auf medizinische Aufzeichnungen der Firma zu. Er teilte diese Daten mit einem freischaffenden Spion, und er erlaubte – regte sogar an –, dass dessen Team Mr Schneiders Retinamuster für ein leichtes Eindringen nutzte und damit den Großteil unserer Sicherheitsmaßnahmen umging, um proprietäre Informationen zu stehlen und unseren Feinden zu übergeben. Er tat dies aus persönlichem Gewinnstreben und um Mr Schneider für seine Beförderung aus dem Weg zu räumen.“

Der Blick seiner goldgerahmten Brille streifte durch den Raum.

„Mr Clarkes Zeit bei uns ist zu Ende. Um seine Familie wird sich gekümmert werden. Mr Schneider wird der Empfänger einer High-End-Cyberoptik von Advanced Frontier sein, um diese Freischaffenden wird man sich in Kürze kümmern, und Ihre Matrixprotokolle und Ihr Matrixpersonal werden weiter upgedatet werden, wie es mein Partner Abbas für nötig hält, um weitere Einbrüche zu verhindern.“

Der Sicherheitsdecker des Gebäudes schluckte nervös.

Die Zähne des Prime-Agenten blitzten perlweiß auf, dann drehte er sich einfach um und verließ den Raum. Sein Decker, Abbas, folgte eilig, ein Taschentuch auf Mund und Nase gepresst. Sie schlossen die Tür hinter sich.

Keiner von beiden fragte sich, wie lange die Angestellten des Gebäudes dort standen und den scheußlichen Rauch einatmeten, bis sie das Gefühl hatten, dass sie gehen konnten.

DIE DEM DRACHEN DIENEN

SAEDER-KRUPP-SPITZENFORSCHER

METATYP: MENSCH

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 0

Doktor Henri Graf hört schon sein ganzes Leben lang, wie brillant er ist, wie speziell, wie ... wertvoll. Er wuchs in einer Saeder-Krupp-Familie auf und ist durch und durch ein Konzernmann, genauso loyal wie jeder Konzernkiller. Dank einer Kombination aus Entschlossenheit, Brillanz und Einsatz konnte er sich durch die Förderung des Konzerns entwickeln, seinen Kopf mit Bodytech vollstopfen, die sein gewaltiges natürliches Talent verstärkt, und seine Forschungen fortsetzen. Seine wertvollen, wertvollen Forschungen. Falls der gute Doktor allerdings „extrahiert“ oder sein Datenschloss kompromittiert würde ... nun, es handelt sich um proprietäre Daten und Firmenhardware. Henri kannte die Risiken, als er die Verträge für die Headware unterschrieb.

ZITATE

„Ich weiß Dinge, die die meisten Leute nicht verstehen können, egal ob es Gossenkopf-Anarchisten, kaltblütige Killer oder Idioten in Anzug und Krawatte sind. Wissen Sie, die Magier haben kein Monopol darauf, smart zu sein. Ich habe mein Leben der Vermehrung des Wissens der Menschheit gewidmet. Aber ich bin nicht die Wohlfahrt; ich arbeite nicht gratis. Ich habe einen Kopf voller Geheimnisse, für die es sich zu töten lohnt und deren Bewahrung laut meinen Bossen zu sterben wert ist. Haben Sie jemals den Begriff ‚Return on Investment‘ gehört, mein Freund?“

„Das ist eine sterile Umgebung! Sie sind nicht befügt, in diesem Labor zu sein!“

„Wissen Sie, wer ich bin?“

„Nicht der Kopf! Nicht der Kopf!“

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	2	2	1	3	7(10)	3	2	5,02

Initiative: 5 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 4

Vorteile: Analytischer Geist, Außergewöhnliches Attribut (Logik)

Nachteile: Kampflähmung, SIN-Mensch

Aktionsfähigkeiten: Einfluss 2 (Gebräuche +2), Elektronik 3, Wahrnehmung 4, Biotech und/oder Mechanik mit passender Spezialisierung und/oder Expertise

SAEDER-KRUPP

Wissensfertigkeiten: eine oder mehrere passende Wissensfertigkeiten

Bodytech: (alles Betaware) Cortexbombe (Spleenbombe), Datenbuchse, Datenschloss 10, Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Mnemoverstärker 3, Schlafregulator, Zerebralbooster 3

Ausrüstung: AR-Handschuhe [GS 3], Monokel [Kap. 4; Bildverbindung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung], SaederLine Panzerkleidung [+2]

ENTSCHLOSSENE SAEDER-KRUPP-EXEC IM MITTLEREN MANAGEMENT

METATYP: MENSCH

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2

Melinda Carlyle hat sich nicht die Karriereleiter – immer näher an einen *Drachen* heran – hochgearbeitet, indem sie mitfühlend, unvorsichtig oder bequem war. Sie hat ihr ganzes Leben lang gearbeitet, um dorthin zu kommen, wo sie jetzt ist, hat auf jede Art in sich investiert, die ihr der Konzern erlaubte, hat jede Person benutzt, die sie benutzen konnte, bevor sie sie wegschmiss, und sie wird weiterarbeiten, bis diese Position nichts als eine verblasste Erinnerung und eine Zeile in ihrem Lebenslauf ist. Jeder zwischen ihr und ihrer nächsten Beförderung ist Fleisch, und sie ist der Hai. Sie vergisst nie eine Kränkung oder Beleidigung und hat buchstäblich Blutspuren hinter sich gelassen, während sie von Abteilung zu Abteilung aufstieg und ihren gerechten Anteil an Extraktions- und Mordversuchen überlebte.

ZITATE

„Lassen Sie mich Ihnen versichern, dass ich Ihre Position vollkommen verstehe, und ich hoffe, dass Sie meine verstehen. Lassen Sie es mich so sagen: Es wäre sehr unangenehm für alle Beteiligten, wenn das hier an die Öffentlichkeit käme. Ich bin sicher, wir können uns auf Ihre Diskretion verlassen. Sie verstehen sicherlich, dass Ergebnisse für uns das Allerwichtigste sind, aber Geheimhaltung kommt direkt danach.“

„Wenn Sie geschnappt werden, haben wir nie von Ihnen gehört.“

„Diese Unterhaltung hat nie stattgefunden. Verstanden?“

„Es ist ein kleiner Job. Minimale Komplikationen.“

„Die Bezahlung erfolgt auf die übliche Weise. Wenn Sie möchten, können Sie Ihre Konten überprüfen, bevor Sie gehen.“

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	3(4)	3(4)	2	6	6(9)	4	6(10)	3,55

Initiative: 8 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 4

Vorteile: Erster Eindruck, Fotografisches Gedächtnis

Nachteile: Niedrige Schmerztoleranz, SIN-Mensch

Aktionsfertigkeiten: Athletik 1 (Schwimmen +2), Einfluss 6 (Verhandeln +3, Einschüchtern +2), Elektronik 3, Exotische Waffen 3 (Monofilamentpeitsche +2), Feuerwaffen 3 (Pistolen +2), Überreden 5, Wahrnehmung 3 (Stadt +2)

Wissensfertigkeiten: passende Wissensfertigkeiten

Bodytech: (alles Betaware) Cyberaugen 3 [Bildverbindung, Blitzkompenstation, Kamera, Restlichtverstärkung, Retinaduplikat 6, Smartlink], Cyberohren 2 [Audioverbesserung, Audioverbindung, Selektiver Geräuschfilter 1], Datenbuchse, Datenschloss 8, Fingerkuppenbehälter [mit Monofilamentpeitsche], Maßgeschneiderte Pheromone 4, Mnemoverstärker 3, Muskelstraffung 1, Schlafregulator, Stimmenmodulator 3, Synapsenbeschleuniger 1, Zerebralbooster 3

Ausrüstung: Kommlink [GS 6, D/F 3/1], SaederLine Geschäftskleidung [+2]

Waffen:

HK P50 Tactical [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | 10/8/5/- | 15(s) | Lasermarkierer, Leicht Zerlegbar, Smartgunsysten] Monofilamentpeitsche [Exotisch | Schaden 6K | 14/–/– | /–]

GROSSSPURIGER SAEDER-KRUPP-PRIME- SICHERHEITSDECKER

METATYP: MENSCH

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4

Es ist nicht leicht, immer der Beste zu sein. Bester in dieser Klasse, Bester in jener Klasse, Jahrgangsbester hier, Beförderung dort. Es ist nicht leicht, aber jemand muss es sein, und Jean-Pierre Abbas beschloss schon früh, dieser Jemand zu sein. Er verdingte sich jahrelang bei S-K-Tochterfirmen, sammelte erste virtuelle Erfahrungen im Feld und in den Hosts von Commerzbank, Hermes Eurocom, Siemens-Nixdorf und Centurion. Jetzt arbeitet er für den Mutterkonzern und hat die Absicht, es in die Bundesliga zu schaffen: zu Prime. Er hegt keinen Zweifel daran, dass er irgendwann den richtigen Chef beeindrucken, den richtigen Eindringling hochgehen lassen oder die richtigen Daten retten wird. Es ist nicht leicht, der Beste zu sein, aber Jean-Pierre Abbas weiß, dass er der Aufgabe gewachsen ist.

ZITATE

„Diese Gossenpunks und Konsolencowboys denken, sie könnten einfach in mein Haus spazieren und sich nehmen, was sie wollen. Sie denken, dass wir nicht auf sie vorbereitet sind. Sie denken, dass wir berechenbar, statisch und geistlos sind. Wir müssen ihnen zeigen, dass wir es nicht sind. Es sind nicht die Schläger mit den Kanonen, die sie daran hindern, sich mit proprietären Informationen davonzumachen – ich bin es. Mein Verstand, mein Wille, meine Methoden. Die Schläger mit den Kanonen? Die sind nur hier, um mein Fleisch zu beschützen und aufzuwischen.“

„Nicht mit mir!“

„Der Zugriff kommt von innerhalb des Gebäudes!“

„Also gut.“ *Knackt mit den Knöcheln.* „Machen wir es auf die harte Tour!“

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	2	2	2	4	5(8)	5	2	2,5

Initiative: 7 + 1W6 (Matrix: 14 + 2W6/3W6)

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben (Matrix: 1 Haupt, 3/4 Neben)
Zustandsmonitor: 10 (Matrix: 10)
Verteidigungswert: 4 (Matrix: 13)
Vorteile: Analytischer Geist, Härtung, Vertrautes Terrain [Einsatzhost]
Nachteile: Abhängigkeit 2 (Soykaff), SIN-Mensch, Verschuldet
Aktionsfertigkeiten: Cracken 7 (Matrixkampf +3, Elektronische Kriegsführung +2), Einfluss 2 (Gebräuche +2), Elektronik 5, Feuerwaffen 2 (Pistolen +2), Wahrnehmung 3
Bodytech: Cyberbuchse 4 [D/F 7/6, Matrix-Initiative +2], Mnemoverstärker 3, Schlafregulator, Simrig, Zerebralbooster 3
Ausrüstung: Cyberdeck [Renraku Kitsune; GS 4, A/S 7/6], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Ohrstöpsel [Kap. 1; Audioverbesserung], SaederLine Panzerkleidung [+2], Smartbrille [Kap. 1; Bildverbindung]
Waffen:
 Walther Palm Pistol [Holdout-Pistole | Schaden 2K | EM/SM | 12/7/-/- | 6(k)]

ERFAHRENER SAEDER-KRUPP- SICHERHEITSGARDIST

METATYP: ORK
PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4

Alle wuchsen mit dem Wunsch auf, Biker zu werden. Niemand glänzte in den Spielnächten wie die Combatbiker-Superstars aus Martin Voigts Jugend, aber statt einer Knarre und einem Motorrad hatte er schließlich eine Knarre und eine Marke. Er hat sich trotz seiner schlechten Startbedingungen hochgearbeitet, und auch wenn sein Leben nicht so ist, wie er es sich früher vorstellte, ist er zu Recht stolz auf seine Leistungen und seine Hingabe an seine Arbeit. Er ist entschlossen, die Leiter so weit emporzuklettern, wie es ihm möglich ist, und ergreift jede Gelegenheit, die ihm Lofwyrs riesiger Megakonzern bietet, um sich weiterzubilden, neue Fertigkeiten zu erlernen, seine vorgesetzten Offiziere zu beeindrucken und seine Pflicht zu tun. Seit er sich verpflichtet hat, hat er einiges an Schwierigkeiten überstanden, nicht zuletzt bei seiner Wüstenkriegstour, aber er bleibt ruhig und weiß seinen silbernen Gürtel in Drachenklaue einzusetzen.

ZITATE

„Sicher, ich habe harte Zeiten durchgemacht, aber jetzt habe ich einen guten Job bei Saeder-Krupp. Ich bin ein Konzernmann durch und durch. Es gibt gerade genug Glamour und Aufregung, damit ich im Moment glücklich bin. Eines Tages aber arbeite ich mich vielleicht weiter nach oben und hole mir eine Stelle bei Prime. Werde einer der Typen sein, die sagen, wo's langgeht. Das wäre nett.“

„Keine Bewegung, Chummer. Lass uns mal deine SIN scannen.“

„Sind Sie für diesen Bereich befugt? Lassen Sie uns mal Ihre SIN scannen.“

„Ihre SIN ist in Ordnung. Also, was halten Sie von den Drakes? Ganz ordentliches Bikerspiel gestern Abend, oder?“

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
6	3(4)	3(4)	6(7)	4	2	4	3	3,7

Initiative: 8 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 12

Verteidigungswert: 13

Vorteile: Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1

Nachteile: SIN-Mensch

Aktionsfertigkeiten: Athletik 1, Biotech 1 (Erste Hilfe +2), Einfluss 2, Feuerwaffen 5, Nahkampf 5 (Waffenlos +3, Knüppel +2), Steuern 2, Wahrnehmung 4

Kampfkunststil: Drachenklaue

Kampfkunsttechniken: Eiserne Gliedmaßen, Zerfleischen

Bodytech: Knochenverstärkung 2, Kunstmuskeln 1, Reflexbooster 1

Ausrüstung: Ganzkörperpanzerung mit Helm [+7; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Smartlink], Kommlink [GS 4, D/F 2/1]

Waffen:

Betäubungsschlagstock [Knüppel | Schaden 5B(e) | 6/-/-/- | 10 Ladungen]

HK P60 Tactical [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM | 9/10/6/-/- | 15(s) | Lasermarkierer, Leicht Zerlegbar, Smartgunsystem]

Onotari Arms War Hound [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | 4/11/9/6/2 | 38(s) | Smartgunsystem, UL-Schrotflinte, 2 Zubehörhalterungen]

Unterlauf-Schrotflinte [Schrotflinte | Schaden 3K | EM/HM | 7/10/6/-/- | 6(s) | Smartgunsystem]

Unterarmschnappklingen [Klingenwaffe | Schaden 4K | 6/-/-/-]

Waffenlos [Waffenlos | Schaden 4K | 13/-/-/-]

LOYALE SAEDER-KRUPP- LEIBWÄCHTERIN

METATYP: TROLL
PROFESSIONALITÄTSSTUFE 5

Jeder denkt, ein Adept zu sein, sei einfach, aber es ist nie leicht, als Trollin aufzuwachsen. Jeder unterschätzt dich geistig, selbst wenn sie dich körperlich schätzen. Esmerelda Takagi fand schließlich einen Platz, an dem sie sowohl für ihren Verstand als auch für ihre Muskelkraft bewundert wird: als Leibwächterin. Execs genießen den Einschüchterungsfaktor und den Status, den ihnen eine trollische Leibwächterin auf Abruf bringt, aber schlaue Execs verstehen, dass eine gute Spezialistin mehr als nur eine Schlägerin ist. Saeder-Krupp behandelt Takagi gut, und im Gegenzug behandelt sie die ihr zugewiesenen Konzernagenten gut. Sie weiß, dass sie es gut hat – sie muss nur immer wieder beweisen, dass sie es verdient.

ZITATE

„Wie das Wetter da oben ist? Lustig. Weißt du, was gut daran ist, so groß zu sein? Ich kann Dinge sehen, die du nicht siehst. Ich habe ein besseres Sichtfeld als du, Winzling. Warum kümmert du dich angesichts deines Größennachteils nicht um deine neun Uhr, statt Witze zu reißen? Tu deinen Job. Ich bin nicht nur größer als du, ich stehe auch im Rang über dir. Das ist deine dritte Verwarnung. Ich kümmere mich um die Formulare und bringe ihn morgen solo durch die Stadt. Pack deine Sachen.“

„Hier entlang, Sir.“
 „Hinter mich, Sir.“
 „Du da! Zurück!“

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
7	3	5(6)	5	4	3	5	2	5	5,04

Initiative: 11 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 14

Verteidigungswert: 12

Vorteile: Dermalablagerungen, Infrarotsicht, Mut, Robust Gebaut 2

Nachteile: Ehrenkodex, SIN-Mensch

Aktionsfähigkeiten: Biotech 2 (Erste Hilfe +2), Einfluss 3 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 4, Nahkampf 4, Steuern 4 (Bodenfahrzeuge +2), Wahrnehmung 5 (Stadt +2)

Bodytech: Toxinextraktor 6 (Alphaware)

Adeptenkräfte: Gefahrensinn, Geschärfter Sinn (Gehör, Sicht), Kampfsinn 3, Richtungssinn, Schmerzresistenz 3, Verbesserte Reflexe 1, Verbesserte Wahrnehmung

Ausrüstung: Kommlink [GS 3; D/F 2/0], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Smartlink], SaederLine Geschäftskleidung [+2], SecureTech Invisi-Shield Panzerung [+2, kumulativ]

Waffen:

HK P60 Tactical [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM | 9/10/6/-/ | 15(s) | Lasermarkierer, Leicht Zerlegbar, Metamenschen-Anpassung, Smartgunsystem]

HK-227 [MP | Schaden 3K | HM/SM | 10/11/8/-/ | 28(s) | Einziehbare Schulterstütze, Metamenschen-Anpassung, Schalldämpfer, Smartgunsystem]

Waffenlos [Waffenlos | Schaden 2K | 11/-/-/-]

ERFAHRENER SAEDER-KRUPP-PRIME-SPION

METATYP: MENSCH

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 5

So leise wie möglich rein, holen, was geholt werden muss, und dann so leise wie möglich wieder raus. Das ist alles. Victor Charpentiers Job ist einfach, auch wenn er nicht immer leicht ist. Der „So leise wie möglich“-Anteil variiert von Operation zu Operation, aber am liebsten ist es ihm, wenn er nur auftauchen und eine Kombination aus Talentleitungen und seinem flotten Mundwerk einsetzen muss, um sich einzufügen, und dann wieder rauschlendert. Aber er verwendet nicht nur seine Lieblingsmethoden; Saeder-Krupp hat schwer in ihn investiert, und er erledigt den Job, egal was es kostet. Sein Schädel voller Elektronik hilft ihm dabei, permanent Daten für Prime zu sammeln, und jedes Stück Bodytech, das er hat, ist darauf ausgelegt, von den meisten Sensoren übersehen zu werden.

ZITATE

„Ich spiele dieses Spiel schon sehr lange. Versteh mich nicht falsch, ich habe meinen Anteil an Blut gesehen, aber dafür bin ich nicht hier. Ich bin ein Nehmer, kein Todesschütze. Der Konzern schickt mich, um etwas zu holen, und ich hole es. Ende der Geschichte. Das ‚Etwas‘ kann ein Datenchip, ein Beweisstück, ein Artefakt, ein Kommlink, eine Waffe oder eine gesicherte Datei sein. Ist mir egal. Es kommt nicht darauf an, was



es ist. Es kommt nicht darauf an, was mir im Weg ist. Ich hole es oder sterbe beim Versuch. Der Konzern weiß, dass er sich immer auf mich verlassen kann.“

„Zimmerservice! Ich bringe Ihnen die Handtücher, nach denen Sie gefragt haben, Sir.“

„Prime Sieben, Prime Eins hat das Paket.“

„Prime Sieben, Eins ist kompromittiert. Treffpunkt Delta, Beeilung!“

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	5	4(5)	3	5	5	6	6(10)	3,1

Initiative: 11 + 2W6 (Matrix: 15 + 2W6/3W6)

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben (Matrix: 1 Haupt, 3/4 Neben)

Zustandsmonitor: 11 (Matrix: 11)

Verteidigungswert: 6 (Matrix: 13)

Vorteile: Fotografisches Gedächtnis, Unauffälligkeit

Nachteil: SIN-Mensch

Aktionsfähigkeiten: Athletik 5(8), Cracken 4 (Hacking +2), Einfluss 5 (Gebräuche +2), Elektronik 4, Exotische Waffen 6 (Monofilamentpeitsche +2), Feuerwaffen 4, Heimlichkeit 5, Mechanik 3 (Schlösser knacken +2), Nahkampf 3 (Waffenlos +2), Natur 3 (Stadt +2), Steuern 4, Überreden 7 (Verkleiden +3, Schauspielern +2), Wahrnehmung 6 (Stadt +2)

Bodytech: (alles Deltaware) Cybераugen 2 [Bildverbindung, Kamera, Restlichtverstärkung, Retinaduplikat 6, Sichtverbesserung], Cyberbuchse 4 [D/F 7/6, Matrix-Initiative +2], Cyberdeck [GS 5, A/S 8/7], Cyberohren 3 [Audioverbesserung, Audioverbindung, Balanceverstärker, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter 2], Fingerkuppenbehälter [mit Monofilamentpeitsche], Maßgeschneiderte Pheromone 4, Schlafregulator, Schmuggelbehälter, Synapsenbeschleuniger 1, Synthacardium 3, Talentbuchse 5, Talenteitungen 5, Zahnbehälter

Ausrüstung: Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Panzerkleidung [+2], Tranq-Patch 12, alle Talentsofts, die für einen bestimmten Job benötigt werden (Stufe 5)

Waffen:

Monofilamentpeitsche [Exotisch | Schaden 6K | 14/—/—/—]

Waffenlos [Waffenlos | Schaden 2B | 8/—/—/—]

TAKTISCHE SAEDER-KRUPP-PRIME-OFFIZIERIN

METATYP: MENSCH

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6

Eleanor Brundage arbeitete jahrelang in den Anti-Gang-Taskforces von Centurion in der Gluthitze von Kenia, den Seitengassen von Paris und den Anarchobezirken Berlins. Sie krallte und schoss sich ihren Weg durch die Dienstgrade nach oben und hatte es dann auf etwas abgesehen, für das sich überraschend wenige Centurion-Angestellte entscheiden: einen Transfer. Statt nur eine weitere Centurion-Legionärin zu sein, erhält Eleanor jetzt ihren Kick als Speerspitze, als Sturmtrupplerin für Saeder-Krapp Prime. Nur die besten Spielzeuge und mehr Freizeit, als sie braucht? Sie lebt den Traum.

ZITATE

„Es sind nur sechs. Sie haben vier Geiseln, aber nur zwei von denen haben sensible Daten. Ein Spazier-

gang. Das heißt, wir dürfen jeden überall treffen, abgesehen von einem hirnimplantatbeschädigenden Kopfschuss bei einem der beiden. Verstanden? Watson, Jenkins, links. Palmiotti, Smythe, rechts. Lee, mit mir. Nehmt eure Popper, wenn ihr sie habt, es geht los in drei, zwei, eins ...“

„Ich habe schon Schlimmeres gesehen.“

„Ernsthafte? Damit willst du auf mich schießen?“

„Sir, ich habe Ihre Bedenken bezüglich der Anlage zur Kenntnis genommen. Aber Folgendes wird passieren ...“

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4(5)5(9)	5(8)	3(5)	5	4	4	3	2	

Initiative: 12 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 13

Vorteile: Mut, Zähigkeit

Nachteile: SIN-Mensch, Ungehobelt

Aktionsfähigkeiten: Athletik 4, Biotech 1 (Erste Hilfe +2), Einfluss 4 (Führen +2), Feuerwaffen 5 (Schrotflinten +3, Pistolen +2), Heimlichkeit 3 (Stadt +2), Nahkampf 5 (Klingenwaffen +3), Wahrnehmung 3 (Stadt +2)

Bodytech: (alles Alphaware) Cybераugen 3 [Bildverbindung, Blitzkompensation, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Smartlink], Cyberohren 2 [Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Richtungsdetektor], Hyperschilddrüse, Muskelstrafung 3, Muskelverstärkung 1, Orthoskin 3, Schadenskompensator 8, Sporn (einziehbar), Synapsenbeschleuniger 2, Thrombozytenfabrik

Kampfkunststil: Drachenklaue

Kampfkunsttechniken: Parieren, Zerfleischen

Ausrüstung: Helm [+1, kumulativ], Kommlink [GS 4, D/F 2/1], Panzerweste [+3], Securetech Panzerungs-upgradesystem [+1, kumulativ]

Waffen:

Franchi SPAS-25 [Schrotflinte | Schaden 4K | HM/SM | 4/11/6/—/— | 10(i) | Ausklappbare Schulterstütze, Gasventilsystem, Smartgunsystem]

HK P60 Tactical [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM | 9/10/6/—/— | 15(s) | Lasermarkierer, Leicht Zerlegbar, Smartgunsystem]

Sporn (einziehbar) [Klingenwaffe | Schaden 4K | 7/—/—/—/—]

ARROGANter SAEDER-KRUPP-PRIME-ATTENTÄTER

METATYP: ELF

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 7

Der Prime-Cleaner ist raffiniert und geschmeidig, und er weiß es. Er ist der Inbegriff des Profikillers. Er ist immer tadellos gekleidet, mit Accessoires bester Qualität. Er hat ein gewandtes Benehmen, mit nur einer Spur gefährlicher Arroganz – es sei denn natürlich, er verliert die Beherrschung. Ihm ist es egal, auf wen er gehetzt wird, ihm ist egal, wer sich um sein Ziel herum befindet, und ihm ist egal, wie laut er sein muss, um den Job zu erledigen; er ist eine wandelnde Waffe, und sobald Saeder-Krapp Prime ihm eine Aufgabe überträgt, wissen seine Konzernherren, dass jemand sterben wird.

ZITATE

„Sie haben den Besten angefordert, und jetzt haben Sie mich. Ich habe Ihren Terminierungsantrag gelesen – eine solche Maßnahme liegt zweifellos in meiner Kompetenz. Ich kann die Arbeit ohne Lärm, ohne Aufsehen, ohne Spuren erledigen. Zufriedenheit garantiert. Weder mein Ziel noch seine Personenschützer werden wissen, was es getroffen hat. Beunruhigt es mich, dass es ein interner Job ist? Natürlich nicht, Ma'am, er wurde schließlich vom Konzern genehmigt. Ich bin sicher, Sie haben Ihre Gründe, aber ehrlich gesagt bin ich nicht an ihnen interessiert. Beunruhigt zu sein ist nicht Teil meines Jobs.“

„Ich hoffe, Sie haben für gute logistische Unterstützung gesorgt. Mein letzter Geschäftsstellenleiter hatte die unglückselige Angewohnheit, in dieser Beziehung zu knausern.“

„Was sagten Sie, wie hoch Ihre Konzernloyalitäts-einstufung ist?“

„Ich bin nicht wütend. Sie wollen mich nicht sehen, wenn ich wütend bin.“

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
5	6(10)	7(11)	5	4	4	5	2	2,14

Initiative: 16 + 5W6

Handlungen: 1 Haupt, 6 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 7

Nachteile: SIN-Mensch

Aktionsfähigkeiten: Athletik 4, Einfluss 1 (Gebräu-

che +2), Feuerwaffen 8(9) (Gewehre +3, Pisto-
len +2), Heimlichkeit 5 (Schleichen +2), Mechanik 5
(Sprengstoffe +3, Geschütze +2), Nahkampf 4 (Waf-
fenlos +2), Steuern 4, Wahrnehmung 5 (Sicht +2)

Bodytech: Cyberaugen 4 [Alphaware; Bildverbindung,
Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlicht-
verstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung,
Smartlink], Muskelstraffung 4 [Alphaware], Reflex-
booster 4 [Betaware], Reflexrekorder (Feuerwaffen)

Ausrüstung: Kommlink [GS 5, D/F 3/0], SaederLine
Geschäftskleidung [+2]

Waffen:

HK P50 Tactical [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM |
10/8/5/-/ | 15(s) | Lasermarkierer, Leicht Zerlegbar,
Smartgunsystem]

HK PSG Enforcer II [Scharfschützengewehr | Schaden
5B/6K | EM | 1/10/15/16/10 | 2 x 12(s) | Laufverlänge-
rung, Leicht Zerlegbar, Persönlicher Stil, Schalldämpfer,
Smartgunsystem, variables Munitionssystem,
Zielfernrohr, Zweibein, Gel- und Explosivmunition
geladen]

ZUVERLÄSSIGE SAEDER-KRUPP-PRIME-KAMPFMAGIERIN

METATYP: ZWERG

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 7

Saeder-Krupp Prime ist aus gutem Grund derjenige Konzernteil, den die Kräfte des Drachen in einem Notfall rufen. Gut ausgebildete Kampfmagier sind ein wichtiger Aspekt dieses Grundes. Zauberer – mit ihren Fähigkeiten, zu heilen, zu spionieren, kampfun-

fähig zu machen, zu töten oder massiv zu übertöten – sind ein Kernbestandteil jeder vielseitigen Sicherheitsorganisation, und Saeder-Krupp beschäftigt mehr Zauberer als die meisten anderen. Kesandu Adebayo steht seit mehr als einem Jahrzehnt in den Diensten von Lofwyrs Riesenkonzern. Sie hat immer wieder bewiesen, dass sie der Dreh- und Angelpunkt ist, um den herum ein eingespieltes taktisches Prime-Team operiert. Ob sie nun ihre Verbündeten stärkt oder ihre Gegner vernichtet, Kesandu scheint immer genau das mitzubringen, was ein Kampf gerade braucht.

ZITATE

„Wir kennen diese Art von Falle. Diese Gossenrunner denken immer, dass sie uns voraus sind, und es liegt an uns, ihnen zu zeigen, dass sie falsch liegen; aber zeigt es ihnen erst, wenn es zu spät ist, klar? Wenn wir eindringen, verwirre ich die beiden an der Tür und lenke sie ab. Räumt sie für mich weg. Die nächste Priorität sind diejenigen mit den Geiseln. Haltet von denen Abstand, ich kümmere mich um sie. Den Geiseln wird nichts passieren. Wenn sich der Rauch verzieht, Doppelschüsse in den Kopf und in alle Richtungen sichern. Klar? Klar.“

„Verstanden. Magische Bedrohung. Bin auf dem Weg.“

„Astrale Unterstützung unterwegs, Ankunft genau verfraggt jetzt.“

„Okay Leute, Zeit, sich die Boni zu verdienen!“

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
6	4	5(7)	3	7	6(9)	5	4	8	5

Initiative: 12 + 3W6 (Astral: 14 + 2W6)

Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben (Astral: 1 Haupt, 3 Neben)

Zustandsmonitor: 12

Verteidigungswert: 11 (Astral: 5)

Vorteile: Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 1, Infrarotsicht, Schutzgeist (Weiser Krieger), Toxinresistenz, Willensstark

Nachteile: Ehrenkodex, SIN-Mensch

Aktionsfähigkeiten: Athletik 5, Beschwören 7 (Binden +3, Verbannen +2), Biotech 4 (Erste Hilfe +2), Einfluss 4, Feuerwaffen 5 (Gewehre +2), Hexerei 7 (Spruchzauberei +3, Antimagie +2), Nahkampf 6, Verzaubern 5, Wahrnehmung 5

Bodytech: (alles Deltaware) Schadenskompensator 4, Synapsenbeschleuniger 2, Zerebralbooster 3

Initiatengrad: 3

Metamagie: Abschirmung, Zauberformung, Zentrierung

Zauber: Attribut Steigern, Betäubungsball, Betäubungsblitz, Chaos, Fahrzeugpanzerung, Feinde Entdecken, Feuerball, Flammenstoß, Fokus-Boost, Heilen, Hellhören, Hellsicht, Kampfsinn, Levitieren, Manaball, Manabarriere, Manablitz, Panzerung, Physische Barriere, Stabilisieren, Telepathie

Ausrüstung: **Ausrüstung:** Helm [+1, kumulativ], Kommlink [GS 6, D/F 3/1], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Smartlink], Kraftfokus 2, Panzerweste [+3], Securetech Panzerungsupgradesystem [+1, kumulativ]

Waffen:

HK P60 Tactical [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM |
9/10/6/-/ | 15(s) | Lasermarkierer, Leicht Zerlegbar,
Metamenschen-Anpassung, Smartgunsystem]

Onotari Arms War Hound [Sturmgewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | 4/11/9/6/2 | 38(s) | Smartgunsystem, UL-Schrotflinte, 2 Zubehörhalterungen]
Unterlauf-Schrotflinte [Schrotflinte | Schaden 3K | EM/HM | 7/10/6/-/ | 6(s) | Smartgunsystem]

GEFÄHRLICHER SAEDER-KRUPP- TROUBLESHOOTER DER SICHERHEITSSPEZIALGRUPPE

METATYP: MENSCH/WESTLICHER DRAKE
PROFESSIONALITÄTSSTUFE 9

Ein Drachenschatten der Sicherheitsspezialgruppe ist ein Feldagent der Exekutivebene für Saeder-Krupp Prime und Lofwyr persönlichen Disponenten Scale. Er erledigt seinen Job, ohne Fragen zu stellen, und die Furcht, Abscheu und Eifersucht jener, die auf der Konzernleiter unter ihm stehen, sind ihm vollkommen egal. Er ist loyal bis in den Tod. Schließlich kann Saeder-Krupp vielleicht sogar das beheben. Er weiß sehr wohl, wie selten, wertvoll und tödlich er ist; das Einzige, was ihm noch klarer ist als sein Wert für das Unternehmen, ist die Schuld, in der er beim Konzern für alles steht, was er ist und hat.

ZITATE

„Ich bin von den Drachenschatten. Ich weiß, dass mich das an einigen Orten nicht besonders willkommen macht, aber das ist mir egal. Ich bin nicht hier, um Leute glücklich zu machen. Ich bin hier, um einen Job zu erledigen, und ich werde alles tun, was dafür nötig ist. Saeder-Krupp Prime wird sich hinterher um die Aufräumarbeiten kümmern. So wie immer.“

„Ist nichts Persönliches, mein Freund. Alles rein geschäftlich.“

„Ihre Beurteilung der Lage ist gut, Hauptmann. Aber Folgendes wird als Nächstes passieren ...“

„Du bist für jemanden sehr Wichtiges ein Ärgernis, Chummer. Ich wurde geschickt, um die Angelegenheit zu klären.“

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
5[9]	5	5	5[9]	5[6]	5	5	5[6]	6

Initiative: 10 + 1[2]W6

Handlungen: 1 Haupt, 2[3] Neben

Zustandsmonitor: 11[13]

Verteidigungswert: 8[18, +2 Verstärkter Panzer]

Vorteile: Drake, Mut

Nachteile: Ehrenkodex, SIN-Mensch

Aktionsfähigkeiten: Astral 7, Athletik 5 (Fliegen +2),

Biotech 5 (Erste Hilfe +2), Einfluss 8 (Einschüchtern +3, Führen +2), Elektronik 5, Feuerwaffen 8, Heimlichkeit 8, Mechanik 4 (Sprengstoffe +2), Nahkampf 8 (Klingenwaffen +3, Waffenlos +2), Natur 6, Steuern 6, Überreden 5, Wahrnehmung 7 (Sicht +2)

Kampfkunsttechniken: Beinfeger, Eiserne Gliedmaßen, Präzise Schläge (Klingenwaffen), Zerfleischen

Kräfte: Dualwesen, Elementarer Angriff, Natürliche Waffe, Panzer 9, 2x Prachtexemplar, Quecksilber-Draчengestalt, Regeneration, Schwere Schuppen, Stummelflügel, Transzendenz der Gestalt

Schwächen: Händezittern, Missgestaltet, Unvergesslich

Dracogenese-Stufe: 5 (erzeugt effektives Edge von 9 für Drake-Kräfte)

Ausrüstung: Kommlink [als Smartbrille, GS 6, D/F 3/1], SaederLine Panzeranzug [+3]

Waffen:

HK P60 Tactical [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM | 9/10/6/-/ | 15(s) | Lasermarkierer, Leicht Zerlegbar]

Waffenlos [Waffenlos | Schaden 3B | 10/-/-/-]

Waffenlos^D [Waffenlos | Schaden 3B | 10/-/-/-]

Natürliche Waffe^D [Waffenlos | Schaden 7K | 15/-/-/-]

Elementarer Angriff^D [Feuer | Schaden 9K | 18/16/10/8/-]

]

Anmerkungen: Attribute in eckigen Klammern und mit einem ^D markierte Waffen nur, wenn in Gestalt eines Westlichen Drakes.

DRAKES

Drakes gibt es zwar nicht nur in den Reihen von Saeder-Krupps loyalen Angestellten – egal, wie sehr Lofwyr sich das auch wünschen würde –, aber sie sind in den Personal- und Dienstplänen dieses besonderen Megakonzerns definitiv überrepräsentiert. Das ist kein Zufall. Ein kleiner Grund, warum Goldschnauze die mächtigste Kreatur der Sechsten Welt ist, ist in der Tat sein mächtiges, vielseitiges und unerschütterlich loyales Netzwerk von Drakes. Er hatte schon Dra-kiener, bevor Drakes öffentlich anerkannt wurden, er hat mehr von ihnen als jeder andere Drache, und er trainiert, formt und führt sie mit seiner üblichen brutalen Effizienz.

Aber auch wenn das Kartendeck zugunsten von Lofwyr sortiert ist, gibt es unzählige Joker.

Drakes sind Metamenschen, die die Gestalt eines anthropomorphen Drachen annehmen können. Einige sehen metamenschlicher aus, andere scheinen einfach nur Drachen von etwa der Größe eines Metamenschen zu sein; keine zwei Drakes sind genau gleich (auch wenn wahre Drakes einander sehr ähnlich sehen). Es gibt eine Vielzahl von Theorien, warum das so ist.

Drakes haben eine Auswahl von Kräften, die sie am besten als „Drachen, nur kleiner“ beschreiben. Diese Kräfte reichen von tödlichen Klauen und Reißzähnen über Drachenfeuer und dicke Schuppen bis hin zu zahllosen magischen Kräften. Drakes, die Drachen als Gönner und Mentoren haben, entwickeln auf natürliche Weise Kräfte, die von ihren Herren und Herrinnen bevorzugt werden. Jene Drakes, die allein mit ihrer drachischen Gestalt zurechtkommen müssen, haben eine unvorhersagbare Bandbreite von Fähigkeiten, die nur zu oft dadurch geformt wird, was sie in verzweifelten Situationen benötigten, um Drakejägern zu entkommen.

Jahrzehntelang dachte man, dass alle Drakes nicht nur von Natur aus magisch, sondern auch von Natur aus Zauberer waren. Allerdings hat sich gezeigt, dass das – genau wie bei Adepten, die man einst alle für Ki-Adepten hielt – nicht mehr der Fall ist. Es gibt Drakes, die – abgesehen von ihrer Fähigkeit, sich in einen Miniaturdrachen verwandeln zu können – so mundan wie ein Laib Brot sind. Es gibt sogar Drakes, die ein Talent für die Matrix haben! Auch wenn viele Drakes Spruchzauberer, Beschwörer und

DRACHENGESTALT-BONI

ART	DRACHENGESTALT-ANPASSUNGSPUNKTE (6)	GRUNDLEGENDE KRÄFTE	SPEZIALKRAFT
Östlicher Drake	Konstitution, Geschicklichkeit, Stärke, Logik	Dualwesen, Elementarer Angriff, Natürliche Waffe, Panzer, Stummelflügel	Magische Verteidigung
Westlicher Drake	Konstitution, Stärke, Willenskraft, Charisma	Dualwesen, Elementarer Angriff, Natürliche Waffe, Panzer, Stummelflügel	Schwere Schuppen
Gefiederter Drake	Konstitution, Geschicklichkeit, Stärke, Willenskraft	Dualwesen, Elementarer Angriff, Natürliche Waffe, Panzer, Stummelflügel	Schwanzstachel
Seedrake	Konstitution, Reaktion, Stärke, Intuition	Dualwesen, Elementarer Angriff, Natürliche Waffe, Panzer, Unterwasseranpassung	Verschleierung

Adepten von beträchtlicher Macht sind, sind andere Drakes – in ihrer metamenschlichen Gestalt – verchromte Messerklaue, Hacker oder einfach ganz normale Leute, die sehr überrascht sind, wenn ihnen zum ersten Mal Flügel wachsen. Diese „mundanen Drakes“ werden manchmal von den Drakes bespöttelt, die der Magie mächtig sind, aber viele dieser arroganten Spruchzauberer mussten auf die harte Tour lernen, dass metamenschliches magisches Talent nicht immer gleichbedeutend mit drachischer Macht ist; Tatendrang, Entschlossenheit und dracomorphe Fähigkeiten können viel bewirken.

Wahre Drakes sind Drakes, die *erschaffen* werden, statt natürlich aufzutreten. Sie werden von Großen Drachen speziell hergestellt, damit sie ihnen als Werkzeuge, Diener und Spione dienen. Bis heute sind alle wahren Drakes magisch begabt. Keiner verfügt über Resonanz – vielleicht wird ihnen diese Fähigkeit durch die Rituale genommen, die sie erheben und binden. Um normale Metamenschen, oder sogar geringere Drakes, mit einem frischen Zustrom drachischer Macht in wahre Drakes zu verwandeln, wird mächtige Ritualmagie verwendet. Wahre Drakes sind selten, und sie sind ausnahmslos Leibeigene ihrer Herren, an die sie durch starke Eide und Ritualmagie gebunden sind, denen sie finanziell gehören und von denen sie ihr ganzes Leben lang trainiert und gehirngewaschen wurden.

Die meisten Drakes – diejenigen, die einfach als „Drakes“ bezeichnet werden – sind das, was man eigentlich „geborene Drakes“ nennt. Sie sind diejenigen, die irgendein latent drachisches Erbe haben und deren Blutlinien eine Ewigkeit lang schlummernden, bis ihr drachisches Wesen durch den stoßweisen Anstieg des Mananiveaus an die Oberfläche kam. Sie repräsentieren die Metamenschheit und drachische Vielseitigkeit in all ihrer wundersamen Vielfalt, und sie tun ihr Möglichstes, um ihr Leben nach ihren eigenen Wünschen und Bedürfnissen zu leben.

Sie haben damit weniger Glück als die meisten anderen Bewohner der Sechsten Welt.

Selbst diese geborenen Drakes werden von Drachen gesucht, denn diese alten Wesen sind rätselhafte, unmenschliche Kreaturen, die ihr langes Leben nach ihren eigenen arkanen Regeln leben. Die wichtigste dieser Regeln scheint zu sein, dass sie weit häufiger indirekt als direkt handeln, und Drakes sind ihre bevorzugten Agenten dafür. Ein Stall voller mächtiger Drakes ist unter Drachen ein Statussymbol. Zur Macht, die Drakes als loyale Diener verleihen, kommt die Macht des Status, für den sie stehen. Die meisten Drakes dienen Großen Drachen statt ihren geringeren

Cousins (sofern man irgendeinen Drachen als gering bezeichnen kann). Aber die Sechste Welt hat auch schon den Bruch mit anderen Traditionen herbeigeführt, und mittlerweile gibt es eine Handvoll Drakes, die von diesen jüngeren Drachen beansprucht werden.

Jetzt, wo diese Schleusentore offen sind, sind es nicht länger nur die Großen Drachen, mit denen sich freie Drakes befassen müssen. Sie sind die Schachfiguren, die Spielzeugsoldaten und die Tauschkarten, die jeder Drache auf dem Planeten haben will. Gönner wollen sie und werden sie auf irgendeine Weise für sich beanspruchen. Die bestehenden – konzernzugehörigen, kriminellen oder freischaffenden – Agenten eines Drachen werden häufig ausgeschickt, um jeden Drake durch Zwang zu rekrutieren, der keinen Schutzherrn hat. Auf die eine oder andere Weise bekommen Drachen immer, was sie wollen.

VORTEILE

DRAKE

Du wurdest mit einem drachenberührten Erbe gesegnet oder verflucht, durch das du dich in einen anthropomorphen Drachen verwandeln kannst, und du weißt es! Du hast dich bereits mindestens einmal verwandelt, du weißt, wie du deine Kräfte kontrollieren kannst, und du ahnst, dass du den Kopf einziehen und einer Entdeckung entgehen musst.

Kosten: 50 Karma

Auswirkung: Du darfst eine Drake-Art (Östlicher Drake, Westlicher Drake usw.) auswählen. Zusätzlich zu deiner normalen metamenschlichen Klassifikation giltst du als Drake und erhältst die Kraft Dracomorphose sowie einen Pool von 6 Drachengestalt-Anpassungspunkten, mit denen du deine Attribute modifizieren kannst – all das wird weiter unten detailliert beschrieben. Außerdem erhältst du die Nachteile Händezittern, Missgestaltet und Unvergesslich in Drachengestalt sowie Meistgesucht in beiden Gestalten – auch diese Eigenschaften werden weiter unten detailliert beschrieben. Wahre Drakes erhalten den Nachteil Mächtigster der Sklaven.

Anmerkung: Dieser Vorteil und die mit ihm verbundenen Nachteile zählen nicht gegen das Maximum von sechs Vor- und Nachteilen bei der Charaktererstellung (SR6, S. 68).

LATENTER DRAKE

Überraschung, Chummer, du bist ein Drake! Du hast wahrscheinlich keine Ahnung, was los ist, aber du

hast genug Drachenblut in dir, dass es irgendwann, irgendwo, wahrscheinlich zu einem sehr unpassenden Zeitpunkt, hochkochen wird und du dich dann in einen anthropomorphen Drachen verwandelst. Du hast wahrscheinlich keine Ahnung, wie deine Kräfte funktionieren, was passiert und warum.

Kosten: 25 Karma

Auswirkung: Zu einem Zeitpunkt, an dem es in die Geschichte passt, wird die Spielleitung diesen Vorteil entfernen und ihn durch den Vorteil Drake ersetzen. Dann wählst du sofort eine Drake-Art und kannst deine 6 Drachengestalt-Anpassungspunkte so verteilen, wie du willst. Sobald du 6 Karma zur Verfügung hast, musst du Dracogenese (s. u.) auf Stufe 1 erwerben, wodurch du dann die Spezialkraft deiner Drake-Art erhältst. Du erhältst keine zusätzliche Dracogenese-Kraft für Stufe 1 – du erhältst nur die Spezialkraft deiner Drake-Art (s. Tabelle *Drachengestalt-Boni*, S. 11). Du kannst weitere Drake-Kräfte durch weitere Dracogenese-Stufen erhalten. Aber selbst vor dieser ersten Verwandlung hast du den Nachteil Meistgesucht, der unten aufgeführt ist – drachisches Wahrsagen hat dazu geführt, dass die Drachen ein Interesse an dir haben. Nach der ersten Verwandlung erhältst du die Nachteile Händezittern, Missgestaltet und Unvergesslich (in Drachengestalt). Wahre Drakes sind niemals latente Drakes.

Anmerkung: Dieser Vorteil und die mit ihm verbundenen Nachteile zählen nicht gegen das Maximum von sechs Vor- und Nachteilen bei der Charaktererstellung (SR6, S. 68).

REGELN FÜR DRAKES

KLASSIFIKATIONEN

Drakes sind Metamenschen, die sich in eine Hybridgestalt aus metamenschengroßem Drachen und Mensch verwandeln können. Anders als Gestaltwandler sind sie vollständige Metamenschen und können Ziel von Zaubern und Wirkungen werden, die speziell Metamenschen statt Critter als Ziel haben (wie z. B. Elf Erschlagen oder Menschen Entdecken), aber sie gelten auch als Drakes, sodass Zauber und Wirkungen, die auf Drakes oder Dracoformen zugeschnitten sind, sie ebenfalls beeinflussen.

EXISTIERENDE VOR- UND NACHTEILE

Drakes haben unabhängig von ihrer Gestalt all ihre normalen Vor- und Nachteile (einschließlich derjenigen durch ihren Metatyp). Ein Troll, der sich in einen Westlichen Drake verwandelt hat, hat also zum Beispiel immer noch Dermalablagerungen, auch wenn sie sich als besonders harte Schuppen manifestieren, während eine Elfe, die sich in eine Gefiederte Drake verwandelt hat, immer noch mit ihrer Restlichtverstärkung sehen kann. Einige Vor- und Nachteile, besonders soziale und körperliche, müssen von Spielenden und Spielleitung durch gesunden Menschenverstand und die Umstände modifiziert werden, aber grundsätzlich bleiben alle Vor- und Nachteile bestehen. Es ist zum Beispiel schwer, Unauffälligkeit zu behalten, wenn man ein verdamter (Miniatyr-)Drache ist, und niemand in Drachengestalt wird ein Menschliches Aussehen haben oder als Elfen- oder Orkposer durchgehen, aber eine einzigartige Drachengestalt könnte immer noch Große Reichweite

und damit längere Gliedmaßen als die meisten Drakes haben.

Beispiel: Eine junge (menschliche) Frau verwandelt sich zum ersten Mal in eine Drake. Sie muss immer noch mit ihren Nachteilen Ehrenkodex und Unglück fertigwerden, und sie behält in ihrer neuen Gestalt auch ihren Vorteil Katzenhaft bei. Außerdem verschwinden weder ihr Analytischer Geist noch ihr Überlebenswillen. Die Spielleitung legt allerdings fest, dass ihr Nachteil Elfenposer nicht mehr dazu führt, dass Elfen, Orks und Trolle Edge auf Einfluss-Proben gegen sie erhalten, denn niemand schaut auf die prothetischen Ohren bei einem Drake (aber NSC, die sie bereits kennen und wissen, dass sie peinlich verliebt in Elfen ist, würden das Edge immer noch erhalten).

DRACOMORPHOSE

Alle Drakes besitzen automatisch die Kraft Dracomorphose, die es ihnen erlaubt, sich mit einer Haupthandlung in ihre drachische Gestalt zu verwandeln. Wenn sie sich in dieser Gestalt befinden, erhalten sie das grundlegende Paket verstärkter Attribute und eine kleine Auswahl an Spezialfähigkeiten je nach ihrer Drake-Art.

Attribute werden mittels Drachengestalt-Anpassungspunkten erhöht, die wie Metatyp-Anpassungspunkte (SR6, S. 64) verwendet werden. Sie können nur für die Attribute ausgegeben werden, die für die jeweilige Drake-Art aufgeführt sind (s. Spalte *Drachengestalt-Anpassungspunkte* in der Tabelle *Drachengestalt-Boni*, S. 11), und du musst mindestens 1 Anpassungspunkt in jedes Attribut investieren. Sobald du sie einmal investiert hast, kannst du diese Punkte nicht mehr verschieben, und sie variieren nicht von einer Verwandlung zur nächsten. Dracomorphose erlaubt (und führt häufig dazu!), dass die metamenschlichen Attributmaxima eines Drakes (s. Tabelle *Attribute nach Metatyp*, SR6, S. 66) überschritten werden. Sie erlaubt es einem Charakter auch, die übliche Begrenzung der Erhöhung eines Attributs von +4 zu überschreiten, aber nur bei Stärke und Konstitution; einige Drakes sind groß und mächtig genug, um für junge Drachen gehalten zu werden.

Achte darauf, dass diese Erhöhung wahrscheinlich zu zusätzlichen Kästchen auf dem Zustandsmonitor führt. Wenn dieser Schaden unbehandelt bleibt, wenn sich der Charakter zurück in seine metamenschliche Gestalt verwandelt, kann der Charakter Überzähligen Schaden erhalten, weil der Schaden bleibt, aber Kästchen auf dem Zustandsmonitor verschwinden.

Beispiel: Als sie sich zum ersten Mal verwandelt, erhält unsere (menschliche) Östliche Drake 6 Anpassungspunkte, die sie in Konstitution, Stärke, Geschicklichkeit und Logik investieren kann, was ihre metamenschlichen Attribute erhöht, wenn sie sich in ihrer Drachengestalt befindet. Sie muss mindestens 1 Punkt in jedes Attribut investieren, und mit ihren 2 verbleibenden Punkten beschließt sie, sich auf Präzision und Gedankenklarheit zu spezialisieren, inspiriert durch den geschmeidigen, fließenden Stil ihrer östlichen „großen Schwestern“. Sie teilt ihre verbleibenden Anpassungspunkte auf Geschicklichkeit und Logik auf und hat von jetzt an in ihrer Drakegestalt +1 Konstitution, +1 Stärke, +2 Geschicklichkeit und +2 Logik. Dies kann ihre normalen menschlichen Attributmaxima von 6 überschreiten, und falls sie

später in Dracogenese investiert und sich entscheidet, ihre Attribute noch weiter zu verbessern, dürfen diese Boni – aber nur für Konstitution und Stärke – auch höher als +4 sein.

KRÄFTE

Zusätzlich zu den sechs Drachengestalt-Anpassungspunkten erhält jeder Drake in seiner Drakegestalt Zugang zu bestimmten magischen Kräften.

Für alle Drakes sind dies Dualwesen, Elementarer Angriff, Natürliche Waffe, Panzer, der Nachteil Händezittern und eine Bewegungskraft – entweder Stummelflügel oder Unterwasseranpassung. Wenn sich Drakes mehr auf ihre drachische Gestalt einstimmen, können sie weitere Kräfte erwerben (s. *Dracogenese*, S. 14).

Jedes Mal, wenn eine Drake-Kraft – oder eine Critterkraft, auf die sie sich bezieht – auf Basis von Magie berechnet wird, verwende stattdessen das Edge-Attribut des Drakes (s. *Dracogenese*, S. 14, für eine Möglichkeit, um dies zu modifizieren). Nicht jeder Drake ist ein Magieanwender, und natürliches Talent gekoppelt mit Entschlossenheit – dargestellt durch Edge – ist der Schlüssel, um die volle Macht der Drachengestalt zu nutzen.

Beispiel: Unsere Östliche Drake hat Edge 4. In ihrer Drachengestalt erhält sie 4 Punkte Panzer (ihr Edge-Attribut), sie ist ein Dualwesen, und sie kann Feuer atmen, indem sie mit Geschicklichkeit + Edge würfelt. Ihr Feueratem hat einen Schaden von (Edge) K (was 4K ergibt), und seine Reichweiten und Angriffswerte basieren ebenfalls auf ihrem Edge von 4 (was unserer Drake 8/6/-/- verleiht). Außerdem erhält sie die Kraft Natürliche Waffe, die (Stärke/2 + 1)K Schaden mit Angriffswerten von (Stärke + Reaktion/-/-/-) verursacht, und ihre Klauen sind brutal, aber unbeholfen genug, dass sie den Nachteil Händezittern (s. SR6, S. 80) erhält. Schließlich hat sie eine Fluggeschwindigkeit, die ihrer normalen Bewegungsrate entspricht.

BODYTECH

Drake-Charaktere können zwar wie jeder andere Metamensch Cyber- und Bioware haben, allerdings mit einer Einschränkung: Diese mundanen Verstärkungen sind in Drachengestalt wertlos. Sie werden vom Körper nicht abgestoßen (man kann keine Cortexbombe loswerden, indem man sich in Drachengestalt verwandelt, aber man braucht auch nicht jedes Mal ein neues Titanskelett oder einen neuen Cyberarm, wenn man sich zurückverwandelt), aber sie werden als Teil der Verwandlung in den Körper absorbiert, werden inert und erhalten ihre Funktionalität erst zurück, wenn sich der Charakter in seine metamenschliche Gestalt zurückverwandelt.

Magische Elitisten weisen auf diesen Punkt als Zeichen dafür hin, dass jene, die mit Zauberkräften oder den Fähigkeiten eines Adepts gesegnet sind, am besten dafür geeignet sind, Drakes zu sein, denn ihre Verstärkungen und Fähigkeiten sind in beiden Gestalten aktiv. Andere sehen schon die pure Existenz von mundanen Drakes als Zeichen dafür, dass sich die Spezies für die Sechste Welt weiterentwickelt, und weisen darauf hin, dass ihr Feuer genauso hell leuchtet wie das ihrer zauberschleudernden Verwandten.



Nach Wahl des Spielenden kann es einen kosmetischen Effekt durch diese absorbierten mundanen/metamenschlichen Verstärkungen geben, zum Beispiel silberne Schuppen, wo in der metamenschlichen Gestalt eine Datenbuchse oder Cybergliedmaße existiert, oder dunklere Schuppen, wo sich normalerweise auffällige Tattoos befinden.

Beispiel: Unsere Östliche Drake ist eine mit Bodystech verstärkte Infiltrationsspezialistin. Sie hat Hochleistungsgelenke, Muskelstraffung, Cyberaugen, Synapsenbeschleuniger und ein paar andere teure Spielzeuge, die ihr bei ihrer Arbeit helfen. Nichts davon ist in ihrer Drachengestalt wirksam (ihre Geschicklichkeit in Drachengestalt basiert auf ihrem natürlichen Attributwert ohne Muskelstraffung, ihr Synapsenbeschleuniger gewährt keine zusätzlichen Initiativewürfel, sie erhält keine Boni durch ihre Hochleistungsgelenke usw.). Ihre Spielerin und die Spielleitung entscheiden, dass die geschmeidigen Bewegungen einer Östlichen Drake stylisch genug sind und keine der Verstärkungen kosmetisch in ihrer Drachengestalt zu sehen ist.

DRACOGENESE

Wenn sich ein Drake stärker an seine drachische Gestalt gewöhnt und Erfahrungen mit ihr sammelt, kann er Stufen in Dracogenese kaufen, ähnlich wie bei der Initiation eines Zauberers oder der Wandlung eines Technomancers. Jede Stufe in Dracogenese gewährt dem Drake eine zusätzliche Fähigkeit aus der Liste der Dracogenese-Kräfte (S. 14), und sie gewährt ihm außerdem eine Erhöhung von +1 auf sein Edge-Attribut, aber nur für Drake-Kräfte und -Fähigkeiten, die auf Edge basieren (Elementarer Angriff, Panzer usw.). Auf Stufe 1 in Dracogenese erhält ein Drake eine Kraft seiner Wahl und die Spezialkraft für seine Drake-Art (s. Tabelle *Drachengestalt-Boni*, S. 11). Latente Drakes erhalten keine Kraft ihrer Wahl, sondern nur die Spezialkraft für ihre Drake-Art.

Dracogenese kostet Karma in Höhe von 5 + neuer Stufe in Dracogenese. In besonders drakelastigen Spielgruppen kann die Spielleitung überlegen, Regeln ähnlich denen für magische Gruppen (s. *Arkane Kräfte*, S. 143) zu verwenden, um die Kosten der Dracogenese zu senken.

Beispiel: Unsere Beispieldrake ist auf der Flucht vor Jägern und versucht, ihr Leben als Drake und Shadowrunnerin auszubalancieren. Sie hat etwas Karma, das sie ausgeben kann. Ihre erste Stufe in Dracogenese kostet sie 6 Karma (5 + 1, wobei 1 ihre neue Dracogenese-Stufe ist). Nachdem sie 6 Karma ausgegeben und über die Veränderungen ihres Körpers nachgedacht hat, erhöht sie ihren Edge-Wert um 1 für Zwecke der Berechnung und Aktivierung ihrer Drake-Kräfte (von 4 auf 5). Da dies ihre erste Dracogenese ist, erhält sie die Kraft Magische Verteidigung (was ihr 2 Punkte Verstärkten Mystischen Panzer verleiht) und kann sich eine weitere Kraft aussuchen. Sie entscheidet sich für Quecksilber-Drachengestalt, weil sie ein paar ihrer Initiativemodifikatoren vermisst, wenn sie ihre Gestalt verändert.

Wenn sie stattdessen den Vorteil Latenter Drake hätte, müsste sie die Dracogenese vollziehen, sobald sie nach dem Ereignis, das ihre erste Verwandlung auslöst, 6 Karma hätte.

In beiden Fällen – Drake oder Latenter Drake – muss sie für die nächste Dracogenese 7 (5 + 2) Karma zahlen, ihr Drake-Edge erhöht sich um einen weiteren Punkt, und sie erhält nur eine neue Kraft. Beim dritten Mal kostet die Dracogenese 8 (5 + 3) Karma usw.

GRUNDLEGENDE DRAKE-KRÄFTE

- **Dualwesen:** Siehe SR6, S. 222.
- **Elementarer Angriff (Feuer):** Siehe SR6, S. 223.
- **Händezittern:** Siehe SR6, S. 80.
- **Natürliche Waffe:** Siehe SR6, S. 225, Nahkampf, (Stärke/2 + 1)K Schaden, Angriffswerte (Stärke + Reaktion/-/-/-), was für eine Auswahl an Klauen, Reißzähnen, Hörnern und Schwanzfegern gilt und je nach Drake variiert.
- **Panzer:** Siehe SR6, S. 226. Du erhältst die Kraft Panzer in Höhe deines Edge-Attributs.
- **Stummelflügel:** Du erhältst Flugfähigkeit mit deiner normalen metamenschlichen Bewegungsrate (die durch Proben auf Athletik (Fliegen) + Geschicklichkeit erhöht werden kann). Addiere deine Stufe in Dracogenese zu deinem Würfelpool für alle Fliegen-Proben.
- **Unterwasseranpassung:** Du kannst unter Wasser (sowohl in Salz- als auch in Süßwasser) so leicht atmen wie an Land. Erhöhe deine Schwimmen-Bewegungsrate um 1 Meter/Kampfrunde. Du teilst deine Nettoerfolge aus Athletik-Proben nicht durch 2, wenn du deine Schwimmen-Bewegungsrate erhöhst. Du erhöhst deinen Schwimmen-Schwellenwert nicht um 1 pro 15 Minuten. Du zahlst 1 Edge weniger für Edgeboosts bei Athletik-Proben, die sich aufs Schwimmen beziehen. Addiere deine Stufe in Dracogenese zu deinem Würfelpool für alle Schwimmen-Proben.

DRACOGENESE-KRÄFTE

Wenn nicht anders angegeben, kann eine Kraft immer nur einmal erworben werden.

Beachte, dass jedes Mal, wenn sich eine Dracogenese- oder Critterkraft auf Magie bezieht, das Edge-Attribut des Drakes verwendet wird.

- **Astrale Projektion:** Siehe SR6, S. 162. Wenn du keine magische Tradition hast, verwende Willenskraft + Edge, um deinen Angriffswert im Astralkampf zu bestimmen.
- **Ätzender Speichel:** Siehe SR6, S. 222.
- **Drachengestalt-Talent:** Erhöhe deinen Edge-Wert um 1 für Zwecke des Berechnens von Drake-Kräften (dies addiert sich zu den +1 pro Stufe in Dracogenese).
- **Drachensprache:** Wie Gedankensprache, siehe SR6, S. 223.
- **Drachische Macht:** Erhöhe dein Edge-Maximum um 1 (darf das Maximum gemäß Metatyp übersteigen, s. Tabelle *Attribute nach Metatyp*, SR6, S. 66) oder, wenn du Magie oder Resonanz mindestens auf 1 hast, erhöhe das Maximum für Magie oder Resonanz um 1 (ähnlich einer Initiation oder Wandlung).
- **Durchdringende Natürliche Waffe:** Angriffs-

- wert +2 mit den Natürlichen Waffen der Drachengestalt.
- **Einfluss:** Siehe SR6, S. 223.
 - **Elementare Meisterschaft:** Du darfst Elementare Angriffe nicht nur mit Feuer, sondern auch mit Chemisch, Elektrizität oder Kälte ausführen (wähle eins davon beim Kauf der Kraft). Diese Kraft kann mehrfach erworben werden. Sie modifiziert auch alle Kräfte, die auf Elementarer Angriff basieren (Energieaura usw.).
 - **Energieaura:** Siehe SR6, S. 223 (passend zum Element deines Elementaren Angriffs).
 - **Flinke Klauen:** Entferne den Nachteil Händezittern von deiner Drachengestalt.
 - **Freundliche Geister:** Siehe SR6, S. 74 (passend zum Element deines Elementaren Angriffs).
 - **Gesteigerter Sinn (Breitbandgehör):** Siehe SR6, S. 224.
 - **Gesteigerter Sinn (Geruchssinn):** Siehe SR6, S. 224.
 - **Gesteigerter Sinn (Infrarotsicht):** Siehe SR6, S. 224.
 - **Gesteigerter Sinn (Restlichtverstärkung):** Siehe SR6, S. 224.
 - **Gifthauch:** Siehe SR6, S. 224.
 - **Grauen:** Siehe SR6, S. 224.
 - **Kraftschub:** Ersetze bei allen Proben, um Drake-Kräfte zu aktivieren oder einzusetzen, einen Würfel durch den Schicksalswürfel (SR6, S. 51).
 - **Magische Verteidigung (nur Östlicher Drake):** Erhalte +2 Verstärkten Mystischen Panzer (s. SR6, S. 227).
 - **Mystischer Panzer:** Siehe SR6, S. 225. Du erhältst die Kraft Mystischer Panzer in Höhe deines Edge-Attributs.
 - **Prachtexemplar:** Du erhältst 2 weitere Drachengestalt-Anpassungspunkte (kann so oft erworben werden, wie deine Stufe in Dracogenese beträgt).
 - **Quecksilber-Drachengestalt:** Du erhältst +1 Initiativewürfel (mit der entsprechenden zusätzlichen Nebenhandlung). Diese Kraft kann bis zu viermal erworben werden und funktioniert nicht zusammen mit anderen ähnlichen Wirkungen, egal ob mundan oder magisch.
 - **Regeneration:** Siehe SR6, S. 226.
 - **Resistenz gegen (Element):** Siehe SR6, S. 76 (passend zum Element deines Elementaren Angriffs).
 - **Schnelle Verwandlung:** Die Verwandlung von der metamenschlichen in die drachische Gestalt kostet nur noch 3 Nebenhandlungen statt 1 Haupthandlung. Diese Kraft kann bis zu dreimal erworben werden und senkt jedes Mal die Anzahl an erforderlichen Nebenhandlungen für die Verwandlung um 1.
 - **Schwanzstachel (nur Gefiederter Drake):** Wie Gift (s. SR6, S. 224).
 - **Schwere Schuppen (nur Westlicher Drake):** Erhalte +2 Verstärkten Panzer (s. SR6, S. 227).
 - **Tierbeherrschung:** Siehe SR6, S. 226.
 - **Toxin- und Pathogenresistenz:** Du erhältst die Vorteile Pathogenresistenz und Toxinresistenz (s. SR6, S. 75 bzw. 76).
 - **Transzendenz der Gestalt:** Einige Drakes haben gelernt, Aspekte ihrer drachischen Macht

auch in ihrer metamenschlichen Gestalt zu nutzen. Um eine drachische Kraft zu aktivieren, gib eine Nebenhandlung aus und erleide 4K Entzug, dem du mit Konstitution + Willenskraft widerstehen kannst. Die Kraft kann eine grundlegende Kraft, eine Dracogenese-Kraft oder eines der bevorzugten Attribute deiner Drachengestalt (s. Tabelle *Drachengestalt-Bonni*, S. 11) sein. Kräfte mit einer andauernden Wirkung (wie z. B. Panzer oder Natürliche Waffe) halten für [Edge] Kampfrunden (können aber mit einer weiteren Nebenhandlung und dem entsprechenden Entzug erneuert werden). Du kannst die volle, verbesserte Version jeder Kraft erhalten, die durch Dracogenese-Upgrades verbessert wurde (Verbesserte Natürliche Waffe, Verstärkter Panzer usw.). Diese Kräfte werden während ihrer Wirkungsdauer von einer deutlich sichtbaren körperlichen Verwandlung (Schuppen, Klauen oder ein peitschender Schwanz) oder – falls nicht – einer sichtbaren magischen Illusion ähnlicher einer schamanischen Maske begleitet.

- **Verbesserte Flugfähigkeit:** Ersetze Stummelflügel durch eine Flug-Bewegungsrate von 20/30/+4.
- **Verbesserte Natürliche Waffe:** Du erhältst +1 Schaden mit deinen Natürlichen Waffen. Diese Kraft kann zweimal erworben werden und verursacht dann insgesamt +2 Schaden.
- **Verbesserter Panzer:** Erhöhe den Panzer oder Mystischen Panzer deiner Drachengestalt um deinen halben Edge-Wert (abgerundet). Dies kann auch einen Verstärkten Panzer oder Verstärkten Mystischen Panzer modifizieren.
- **Verschleierung (nur Seedrakes):** Siehe SR6, S. 227 (nur selbst, nur unter Wasser).
- **Verstärkter Mystischer Panzer:** Siehe SR6, S. 227. Verändere die Hälfte des Mystischen Panzers deiner Drachengestalt (abgerundet) zu Verstärktem Mystischem Panzer (kann zweimal erworben werden, wodurch dann der gesamte Mystische Panzer der Drachengestalt zu Verstärktem Mystischem Panzer verändert wird).
- **Verstärkter Panzer:** Siehe SR6, S. 227. Verändere die Hälfte des Panzers deiner Drachengestalt (abgerundet) zu Verstärktem Panzer (kann zweimal erworben werden, wodurch dann der gesamte Panzer der Drachengestalt zu Verstärktem Panzer verändert wird).
- **Zähigkeit:** Siehe SR6, S. 77.
- **Zwang:** Siehe SR6, S. 228.

DIE KOSTEN

Metamenschlicher Vorteil: Zunächst einmal musst du den Vorteil Drake (50 Karma) oder Latenter Drake (25 Karma) haben, um einen Drake spielen zu können.

Händezittern: Drakes erhalten in Drachengestalt den Nachteil Händezittern.

Unvergesslich: Jeder, der Zeuge wird, wie ein Drake die Gestalt wechselt oder Drake-Kräfte einsetzt, erhält einen Würfelpoolbonus von +2 auf Proben auf Erinnerungsvermögen (SR6, S. 37), um sich an das Aussehen oder andere Details des Drakes zu er-

innern, oder daran, ob er ihn schon mal gesehen hat. Etliche Passanten (und sogar einst freundlich gesinnte NSC) werden oft sehr starke Gefühle hinsichtlich „Drachen“ haben, die plötzlich in ihrem alltäglichen Leben auftauchen, und Drake-Kräfte in ihrer Nähe einzusetzen oder sich zu verwandeln ist eine gute Gelegenheit für die Spielleitung, um über die langfristigen Rollenspielimplikationen oder die Wahrscheinlichkeit nachzudenken, dass der Nachteil Vorurteile (oder normale Furcht oder Paranoia) NSC beeinflusst.

Missgestaltet: „Metamenschlich-anthropomorpher Drache“ deckt einen großen Bereich ab. Es gibt eine große Bandbreite von Körpertypen allein unter den ganzen Metatypen, und all das wird noch durch die Körpertypen der vier Grundtypen an Drakes verkompliziert. Auch die körperlichen Attributmodifikationen des jeweiligen Drakes müssen in Betracht gezogen werden. Es gibt eine wundersame Vielfalt von Armlängen, Körperbreiten, Schulterformen, Flügeln und allem anderen. Jedes Mal, wenn ein Drake die Gestalt wechselt, werden seine Kleidung und Panzerung zerstört – genauso wie ähnliche Ausrüstung (nimm deine Smartbrille und den Gyrostabilisator ab, wenn du die Chance dazu hast!).

Standardmäßig wird angenommen, dass Drakes in ihrer Drachengestalt nicht in der Lage sind, die meiste Ausrüstung zu benutzen, die für normale Metamenschen gedacht ist. Wenn ein Drake solche Ausrüstung benutzen kann, erleidet er einen Würfelpoolmalus von -2, wenn er mit einer Waffe angreift, die nicht zu seiner Körperform passt, und einen Würfelpoolmalus von -2 auf fast alles, was er tut, wenn er versucht, seinen Körper in Panzerung zu zwängen, die nicht für ihn gemacht ist.

Dieser Malus kann durch Waffen- und Panzerungsmodifikationen ähnlich der Metamenschen-Anpassung (*Feuer frei*, S. 55) umgangen werden. Aufgrund der einzigartigen Besonderheiten jedes Drakes kostet diese Anpassung allerdings mindestens 500 Nuyen pro Gegenstand. Solche Gegenstände sind für einen Metamenschen im Allgemeinen wertlos, wenn er ihn mit Händen statt Klauen bedient, versucht, sich in seltsam geformte Panzerung zu zwängen, die Flügelschlitz und ein Loch für den Schwanz hat, usw. Einfallsreiche Drakes mit genügend Ressourcen und Vorbereitungszeit können ganze Arsenale bereit haben, mit übergroßen Waffen, maßgefertigten Panzerwesten und noch seltsameren Ausrüstungsstücken, die sie für ihre Abenteuer nach der Verwandlung vorbereitet haben.

Meistgesucht: Es ist kein Geheimnis, warum Drakes existieren: Sie sind Diener, wenn nicht gar Sklaven ihrer Drachenherren. Sie wurde als Spezies erschaffen, um Schachfiguren größerer Mächte zu sein, und genau so soll es nach dem Willen der Drachen in der Sechsten Welt auch bleiben.

Wenn nach einer Spielsitzung die Fahndungsstufe (SR6, S. 235) berechnet wird, wird jedes Mal, wenn ein Drake-Charakter sichtbar Drake-Kräfte eingesetzt oder sich in seine Drachengestalt verwandelt hat, ein Modifikator von +2 auf die Fahndungsstufe angewandt. Wenn die Spielsitzung außerdem einen Drachen, einen Großen Drachen oder Medienberichterstattung enthält, werden die entsprechenden Fahndungsstufen-Modifikatoren verdoppelt

(erwachsener Drache wird zu +2, Großer Drache zu +4 und Medienberichterstattung zu +2; s. Tabelle *Fahndungsstufen-Modifikatoren*, SR6, S. 236).

Das Leben eines Drakes wird nie langweilig, und er verbringt viel Zeit damit, sich versteckt zu halten.

Mächtigster der Sklaven: Schließlich kommen wir zu den wahren Drakes. Diese Drakes werden erschaffen statt geboren, aber einige von ihnen können von geborenen zu wahren Drakes erhoben werden. Wahre Drakes – ob nun ein sich windender kleiner Wyrmling, ein loyaler metamenschlicher Diener, dem das „Geschenk“ des Drake-Status zuteilwird, oder ein geborener Drache, der in den Status eines wahren Drakes erhoben wird – folgen den meisten der Regeln für Drakes, mit einigen besonders drachischen Zusätzen aus der Liste der Dracogenese-Kräfte: Sie erhalten sowohl Schwere Schuppen als auch Magische Verteidigung (unabhängig von ihrer Drake-Art und kumulativ, wenn sie diese Kräfte schon haben), Mystischer Panzer, Regeneration und zweimal Drachische Macht. Die Rituale zur Erschaffung wahrer Drakes sind so selten wie geheimnisvoll, wahrscheinlich nur den Großen Drachen und ihren loyalsten Dienern bekannt und können einen Rabatt auf weitere Dracogenese-Steigerungen geben (ähnlich, wie eine Initiatengruppe die Kosten der Initiation senkt). Dieser enorme Machtzuwachs hat immer einen Preis (und zwar so sehr, dass er am besten auf NSC beschränkt bleibt, außer im Falle einer sehr nachsichtigen Spielleitung und einer sehr speziellen Kampagnenidee).

NEUE INITIATENGRUPPE

DIE SCHATTEN DES DRACHEN

SAEDER-KRUPP-PRIME-SICHERHEITSSPEZIALGRUPPE DRACHENSCHATTEN

GRÖSSE UND STANDORT

[Geheime] Anzahl an Mitgliedern, die an Hotspots weltweit eingesetzt werden.

ZIELE

Die Sicherheitsspezialgruppe ist auf dem Papier eine magische Spezialeinsatz- und Initiatengruppe, die für den Troubleshooting- und Sicherheitsbereich von Saeder-Krupp Prime arbeitet. In der Praxis ist sie eine Truppe, die vollständig aus wahren und geborenen Drakes besteht, die von Scale trainiert werden, um überwältigende Macht dort zum Einsatz zu bringen, wo immer Lofwyr sie braucht oder wünscht.

BESTIMMUNGEN

Familie: Begrenzte Mitgliedschaft (nur Drakes).

Gesicht: Mitglieder dürfen nicht öffentlich mit anderen Mitgliedern unterschiedlicher Meinung sein.

Wildheit: Wenn Scale und Lofwyr es befehlen, wird es getan. Ende.

SPEZIALGEBIETE

Sicherheits- und paramilitärische Techniken, Overkill, Spionage.



RESSOURCEN/MITGLIEDSBEITRÄGE

Luxus (keine Mitgliedsbeiträge).

GÖNNER

Lofwyr (über Scale).

BESCHREIBUNG UND BRÄUCHE

Die Drachenschatten werden durch einen (relativ) winzigen Anteil von Lofwyrs unglaublichem Reichtum finanziert, bestehen aus Magiern und Magier-adepten und sind die Klauen und Reißzähne von Scale – Lofwyrs persönlichem Disponenten und Troubleshooter. Was Scale für Lofwyr ist, sind die Drachenschatten für Scale. Sie warten verstreut auf der ganzen Welt und dienen in geringeren Funktionen, bis sie gebraucht werden. Wenn die Zeit gekommen ist, tun sie sich in kleinen Gruppen zusammen oder requirieren lokale S-K-Aktivposten, treten in Aktion und lösen Probleme mit skrupelloser Effizienz und jeder nützlichen Ressource, die ihnen zur Verfügung steht. In ihren Jahrzehnten des Dienstes haben die Drachenschatten S-Ks Sicherheitsfirma Centurion dabei geholfen, Aufstände in mehreren afrikanischen Staaten niederzuschlagen, Grenzstreitigkeiten in Europa beizulegen, gegen Aktivitäten der Rinelle in Tir Tairngire zu „beraten“ und – natürlich – S-Ks Interessen zu wahren, indem sie Anlagen von Konkurrenten auf der ganzen Welt angegriffen haben. Die Drachenschatten sind eine schnelle Eingreiftruppe und bringen drachische Macht zum Einsatz, damit Saeder-Krapp weiter rundläuft.

Die Einheit ist in mehrere „Gelege“ von „Brutgefährten“ unterteilt, die alle paar Jahre gebildet werden. Das sind kleine Gruppen von Drakes, die – lange

bevor Drakes der Öffentlichkeit bekannt und ein Geheimnis waren, das Lofwyr eng an seiner schuppenhaften Brust bewahrte – zusammen geboren, erschaffen oder rekrutiert und dann als eine Klasse trainiert werden. Niemand außer Lofwyr – und vielleicht Scale – versteht, wie so viele Drakes gefunden, erschaffen oder modifiziert werden, aber da die beiden auch die Macht haben, wahre Drakes zu formen, gibt es zweifellos eine unbekannte Verbindung. Jede kleine „Klasse“ glaubt, dass ihr Gelege das Beste ist, und Magierduelle und brutale körperliche Auseinandersetzungen klären – im Geheimen, verborgen vor den Augen des restlichen Konzerns – Dispute und etablieren eine Hierarchie zwischen den Agenten der Sicherheitsspezialgruppe.

Nur selten stößt ein rekrutierter – statt im Konzern geborener – Drake zu einem Gelege. Unabhängig vom Alter solcher „Waisen“ (wie die anderen Klauen sie nennen) werden sie dem jüngsten und unerfahrensten Gelege zugewiesen und dienen mit ihm. Scales Theorie ist, dass ihre Anwesenheit bestenfalls das frischeste Fleisch würzt und schlimmstenfalls keine ganz so schlimme Störung bewirkt, als wenn sie in die gut geschmierte Maschinerie älterer Gelege geworfen würden, die sich über die Anwesenheit eines Außenseiters viel mehr ärgern würden. Von allen Klauen dienen diese Waisen am wahrscheinlichsten über ausgedehnte Zeiträume allein und undercover, sobald ihre Ausbildung abgeschlossen ist. Durch ihren unabhängigen Geist (und den Mangel an einem ganzen Leben voller Training und Kameradschaft) sind sie besser für subtilere Missionen als für taktische, teamorientierte Feldarbeit geeignet. Sie werden mit ihren nominellen Brutgefährten wahrscheinlich nur

für Gruppenrituale und den gelegentlichen Routine-Check-in zusammenkommen.

Diese internen Unstimmigkeiten zwischen Klauen sind genau das – interne Angelegenheiten. Für Saeder-Krapp Prime und den Rest von Lofwyr ausgedehntem Konzernimperium *sind* die Klauen einfach. Sie dienen einen halben Schritt abseits der traditionellen Konzernbefehlskette, und sie haben im Allgemeinen die Befugnis, jegliche Konzernaktivitäten zu requirieren und Sicherheitstruppen abzukommandieren, die sie nachträglich rechtfertigen können, falls eine Mission Erfolg haben sollte.

Loyalität zum Mutterkonzern wird von jedem Mitglied erwartet, genauso wie ein bestimmtes Maß an Aggression (sogar zwischen den Agenten selbst, denn Scale glaubt an einen eher darwinistischen Ansatz, um seine Diener auf Zack zu halten). Erfolg und Misserfolg sind alles, was innerhalb der Spezialgruppe zählen, und der Zweck heiligt absolut immer die Mittel. Scale (und durch ihn Lofwyr) ist notorisch desinteressiert an der magischen Tradition oder dem gewählten Schutzgeist (bzw. dem Fehlen desselben) seiner Agenten und sogar daran, welche Nebenjobs (oder welchen persönlichen Reichtum) sie in ihrer Eigenzeit erwerben. Alles, was zählt, ist, dass sie antworten, wenn sie gerufen werden, und gut dienen.

Wenn der Zugriff einer Klaue allerdings ihren Befehlsbereich überschreitet und sie Leben oder Ausrüstung unnötigerweise verschwendet oder keine zufriedenstellenden Ergebnisse erzielt? Nun, dann gibt es immer ein weiteres Gelege, das nachkommt. Sie ist ersetzbar.

NEUE KAMPFKUNST

DRACHENKLAUE

Die „Saeder-Krapp-zertifizierte waffenlose Sicherungstechnik für den Schutzdienst“ ist einerseits eine Kampfkunst, die extra von der und für die Saeder-Krapp-Sicherheit entwickelt wurde. Sobald sie

durch sie populär gemacht worden war, wurde sie als „Drachenklaue“ neu verpackt und – genau nach Plan – in ein Produkt verwandelt, das für die Massen attraktiv ist.

Durch S-K-zertifizierte Schulen oder ein Matrix-Zertifizierungsprogramm schreiten Praktizierende dieser Kampfkunst durch eine Reihe von metallischen „Gürteln“ voran (S-K-Offiziere dürfen ihre Uniformen dabei durch subtile Abzeichen modifizieren), die von Kupfer über Bronze, Eisen, Kobalt und Silber bis hin zu Gold (die Farbe von Lofwrys Schuppen) reichen. In dieser Form ist Drachenklaue ... vollkommen adäquat und im Allgemeinen gleichwertig mit dem brutalen Mixed-Martial-Arts-Training von Lone Star, Knight Errant und vielen anderen militärischen und paramilitärischen Organisationen weltweit, wenn auch mit einem größeren Schwerpunkt auf implantierte Waffen und weniger auf Feuerwaffen. In dieser Form hat sie sich bei Messerklauen und -schnallen in ganz Europa sowie in den Reihen der S-K-Sicherheitsagenten verbreitet.

Andererseits können Drachenklaue-Techniken leicht so modifiziert werden, dass sie zu allen Arten von Paracritter- und Dracoformkörpern passen; einige Quellen tief innerhalb von S-K sagen, dass die Techniken zuerst von Lofwrys übernatürlichen Agenten entwickelt wurden und erst später für Metamenschen (besonders für jene mit Cyberimplantatwaffen) angepasst und homogenisiert wurden.

So oder so: Für jene, die (buchstäblich) mit Zähnen und Klauen kämpfen, sind Drachenklaue-Techniken brutal effizient und können den entscheidenden Unterschied gegen einen untrainierten Feind ausmachen.

Kategorien: Ringen, Schlag, Waffen

Charakteristische Technik: Zerfleischen. Erhöhe den Schadenswert aller Angriffe mit Cyberimplantat- oder natürlichen Klingewaffen um 1 (zusätzlich zu natürlichen Krallen-, Biss- und Schwanzangriffen und Cyberimplantatwaffen wie Spornen und Cyberkiefern gilt dieser Bonus für getragene Nahkampfwaffen wie Unterarmschnappklingen und Handkrallen, nicht aber für geführte Nahkampfwaffen wie Schwerter, Messer, Äxte usw.).